

Dal war movie al soldier movie.

Il cinema americano contemporaneo e il ruolo delle immagini di guerra

*Barbara Grespi e Luca Malavasi**

1. Primo Tempo: War movie e postmedialità

Qualsiasi riflessione sulle forme e i regimi di rappresentazione cinematografica della guerra contemporanea – e, in particolare, della cosiddetta guerra del terrore – non può prescindere da una più generale considerazione del ruolo che la forma-cinema occupa nell'attuale *mediascape* digitale, convergente, transmediale.¹ Per i limiti e gli obiettivi di questo saggio, tuttavia, appare impossibile anche solo riassumere la complessità di un dibattito ormai quasi ventennale, teso tra allarmi apocalittici e auspici integrativi;² può essere però utile ricordare come in esso il ritorno pressante di una domanda di ordine ontologico ("Che cos'è il cinema?") si intrecci a una lettura preferenziale del cinema come spazio (più che forma) di realizzazione, peculiare e transitorio, di un più vasto – e ormai quotidiano – *processo elaborativo* dell'immagine. Vale a dire: senza obliterare il ruolo specifico e singolare che il cinema può ancora svolgere, qualsiasi riflessione sul binomio cinema e guerra – e, nella fattispecie, cinema statunitense e conflitti mediorientali – non può oggi realizzarsi entro i soli confini di una storia del cinema né, tantomeno, di una storia delle sue forme. Questo saggio si propone quindi di analizzare la struttura del *war movie* nel cinema americano contemporaneo all'interno di questo nuovo paesaggio mediale, a partire dal particolare ruolo che in esso rivestono le immagini (pseudo) documentarie.

L'idea stessa di *war movie*³ sembra oggi perdere non solo di consistenza ma, più profondamente, di utilità ermeneutica, tanto che i termini andrebbero forse rovesciati, pensando quindi a una *specificazione cinematografica* di un macrogenere – quello bellico – le cui procedure di *framing* sintattico e semantico sono costantemente negoziate nel più ampio territorio dell'immagine, tra media vecchi e nuovi e pratiche medialità emergenti. Su questo sfondo, dunque, il cinema va interrogato soprattutto per come si inserisce, eventualmente determinandolo, in quell'inesausto processo elaborativo di immagini e immaginari che contraddistingue la medialità contemporanea;⁴ va interrogato, cioè, in rapporto al tipo di *lavoro* che svolge, rinnovando procedure linguistiche dotate, questi sì, ancora oggi, di una certa specificità – dal cinema, appunto, al *cinematografico*. Un destino, questo, da intendersi non come resto di un passato glorioso ma, al contrario, come nuovo compito nobile, soprattutto quando il cinema agisce, come nel caso della guerra in Iraq e Afghanistan, in rapporto al tempo stretto dell'immagine di cronaca; e se non v'è

dubbio che lungo questo percorso di rinnovamento funzionale il cinema ha senza dubbio perduto la sua forza di creazione e imposizione di *mitologemi visivi*, dotati di una performatività sociale, politica e culturale forte, è anche vero che, proprio in quanto “vecchio” medium, esso ha saputo portare in primo piano, e valorizzare, la necessità (sociale, politica, culturale) di una *prassi* che, come rivela un film chiave nella rappresentazione della guerra contemporanea, *Redacted* (di Brian De Palma, 2007), si muove tra attitudine archivistica, interrogazione del circuito dei discorsi medialti e messa in scena dei processi di autenticazione dell’immagine.

Al cinema, in particolare, sembra spettare oggi, tra gli altri, il compito di riportare il profluvio dell’immagine (bellica) a una realtà sensibile, di densificarne e strutturarne l’appartenenza alla storia, di stabilizzarne la volatilità percettiva. Un’azione per certi versi *disciplinante* rispetto all’involucro mediale contemporaneo, in cui un *fare archivistico*⁵ si fa pratica specifica: da un lato, perché il cinema, “in quanto luogo della memoria, si pone come condizione simbolica e materiale per la raccolta e la preservazione di eredità documentali dalla natura molto varia”,⁶ da destinare successivamente all’analisi, al confronto, alla ri-narrazione ecc.; dall’altro lato, perché questo lavoro si compie attraverso la valorizzazione di una procedura linguistica specificamente cinematografica, vale a dire il montaggio, inteso come “generale principio creativo, una forma del pensiero, un modo di concepire le immagini e, in un certo senso, anche la loro condizione di esistenza, dato che è impossibile, oggi più che mai, pensare un’immagine al singolare, isolarla dalla rete dei rapporti in cui è presa, o anche solo spogiarla dagli strati di memoria che la rivestono”.⁷

Oggi più che mai è l’azione di selezione, organizzazione, costruzione di circuiti di senso delle immagini e di reintegrazione del visivo nella realtà, nella società e nella storia a fare del cinema un dispositivo necessario e, insieme, differente. Una versione del cinema per certi versi essenziale, non diminuita; una “nudità” operativa che illustra bene – nell’epoca dell’immagine *ready-made*, di una realtà perennemente coperta dall’immagine – la capacità del cinema di *far essere* l’immagine, soprattutto quando essa dialoga esplicitamente con la storia. Non è dunque un caso, come vedremo meglio tra poco, che le guerre del terrore siano state raccontate ricorrendo essenzialmente al genere del documentario⁸ o del *media collage*, di cui *The War Tapes* (di Deborah Scranton, 2006) rappresenta senza dubbio un caso emblematico: un film senza regista, perché le immagini che lo compongono sono frutto delle riprese amatoriali di tre soldati statunitensi della New Hampshire National Guard impegnati in Iraq, alla quale la regista ha affidato altrettante videocamere, ritagliando per sé un ruolo postproduttivo eminentemente analitico e, insieme, già orientato verso l’uso soggettivo delle immagini, anziché verso la loro produzione.

Insieme, tra le condizioni di sfondo che determinano, più o meno fatalmente, i modi di rappresentazione cinematografica delle recenti guerre mediorientali ve ne sono anche alcune, impossibili da sottovalutare, di ordine esterno, vale a dire sociali, politiche e, non da ultimo, geografiche. Questioni che influiscono direttamente sui limiti del visibile: un termine che, nel quadro della medialità e del panottico contemporanei,⁹ rimanda non tanto, classicamente, a uno spazio regolato in senso censorio, a ciò che può essere o non essere visto (e, al limite, tollerato), ma a un ter-

ritorio in cui agisce e si manifesta un potere di visibilità. Anche da questo punto di vista, il secondo tempo della guerra in Iraq e il successivo conflitto in Afghanistan, ancora in corso, nascono direttamente dall'11 settembre, da quel terrore: nascono, più esattamente, dal profluvio di immagini e registrazioni audiovisive legate al crollo delle Twin Towers – il volo disperato degli uomini e delle donne rimasti intrappolati nelle torri, le telefonate al 911, gli occhi pieni di lacrime, rivolti al cielo, di amici e parenti o semplici passanti, i muri del pianto affollati di fotografie... Ora, come rivela esemplarmente l'“archivio” relativo alla cattura e all'uccisione di Bin Laden, nonché l'esito più strettamente militare del conflitto, la sofferenza che l'amministrazione Bush avrebbe voluto infliggere, in dosi almeno equivalenti (anche dal punto di vista mediale), all'organizzazione responsabile dell'attentato non ha neppure lontanamente ripagato lo “spettacolo” dell'11 settembre. La storia dell'11 settembre, cominciata *nell'immagine*, ha infatti avuto una conclusione visiva sicuramente insoddisfacente, per nulla adeguata non soltanto al suo prologo ma anche, più in generale, alle richieste della medialità contemporanea. La cattura e l'uccisione di Bin Laden, avvenute il 2 maggio 2011 ad Abbottabad, in Pakistan, sono infatti testimoniate soltanto da due fotografie. La prima rappresenta il volto del terrorista ricoperto di sangue, gli occhi quasi cancellati dalle ferite e la bocca socchiusa dalla sorpresa e dal dolore; da un certo punto di vista – anche catartico – è forse la più utile, ma è anche la meno importante, perché è priva di storia, è letterale e militare, e sicuramente non possiede la forza narrativa o simbolica di ripagare, esorcizzare e chiudere le centinaia di riprese audiovisive e fotografie che hanno testimoniato, quell'11 settembre del 2001, la traduzione fattuale dell'*immaginazione* omicida di Bin Laden.

La seconda fotografia è del tutto diversa, e diversamente insoddisfacente. È lo scatto che ritrae il presidente degli Stati Uniti Barack Obama, il suo vice Joe Biden, il suo segretario di Stato Hillary Clinton e un'altra manciata di persone (politici e militari e colletti bianchi di Washington) seduti o in piedi all'interno di una Control Room. In assenza di un controcampo che allarghi i bordi della fotografia per includere ciò a cui mirano quegli sguardi, questo pubblico e le sue reazioni rappresentano la versione ufficiale (o la più vicina a qualcosa di ufficiale) della cattura e dell'uccisione di Osama Bin Laden; ne raccontano, in particolare, la sua drammatizzazione in forma di risposta emotiva, e così facendo dovrebbero certificare che quella cosa è davvero accaduta, e che qualcuno può testimoniare per il fatto di averla vista accadere.



Epilogo insoddisfacente, anzi, doppiamente insoddisfacente: da un lato, perché uno degli episodi più importanti della storia contemporanea (e l'epilogo dell'evento che ha segnato in modo indelebile l'inizio del terzo millennio) è tutto e soltanto negli occhi e nelle reazioni di un piccolo gruppo di persone, concentrate a osservare un fuori campo inattingibile al resto del mondo; dall'altro lato, perché l'efficacia di questa fotografia impone di accogliere una richiesta che sembra quasi illegittima: chiede di *fidarsi* di quegli sguardi, di credere alla verità testimoniale di quell'emozione che traduce il momento in cui la cattura di Bin Laden è stata *vista* e *vissuta*; chiede di credere allo sguardo altrui, mentre essa si trasforma, attraverso quel fuori campo mai colmato e al tempo stesso (e proprio per questo) trasformato in un oggetto del desiderio, nell'emblema di una sottrazione del visivo del tutto impensabile nella società contemporanea, attraversata da un'onnipotenza dello sguardo. Il recentissimo e molto contestato *revival* della cattura di Bin Laden realizzato dalla Cia¹⁰ sembra, più che celebrare quel momento, affermare e rilanciare involontariamente l'insoddisfazione legata alla "fine della storia": la scelta di (ri) raccontare la cattura del terrorista *al presente*, attraverso una serie di *tweet* e immagini, facendola vivere in diretta, come se stesse accadendo qui e adesso, se da un lato intercetta (come vedremo) una strategia di prossimità caratteristica della medialità contemporanea, dall'altro lato sembra affermare implicitamente che quella chiusura non si è mai davvero compiuta – che il tempo di quell'evento è, appunto, un eterno presente.

Tra le molte immagini dell'11 settembre e le due della sua chiusura – un epilogo più romantico che storico –, si pongono le migliaia di fotografie e riprese video delle guerre mediorientali, ambigualmente sospese in un territorio di *visibilità aleatoria*; questo profluvio di testimonianze visive, infatti, sembra essere andato progressivamente incontro a una *indifferenza d'uso*: dai media ufficiali allo spazio soggettivo e sociale dei nuovi media, questo repertorio è diventato, di fatto, sempre più invisibile (nonostante una produzione continua), intendendo la visibilità come un effetto dell'uso dell'archivio visivo contemporaneo, vale a dire una qualità che le immagini non possiedono più in quanto tali, ma che viene loro attribuita

attraverso la pratica mediale.¹¹ Complice, naturalmente, la faticosa elaborazione del lutto dell'11 settembre (di fatto, più che guerre in Iraq o in Afghanistan, queste sono, nella percezione comune, guerre post-11 settembre), costantemente intralciata dal rinnovarsi di episodi analoghi, in particolare in Europa; e complice l'esito insoddisfacente delle operazioni militari, i trionfi spesso prematuramente annunciati e subito smentiti dai fatti, la proliferazione del terrorismo al di fuori del teatro della guerra (un allargamento segnato proprio dal tema dell'invisibilità del nemico e, appunto, dei confini dello spazio dell'azione militare), l'accentuazione del conflitto in senso religioso e culturale, la difficoltà di separare il militare dal civile. Complice, infine, l'inafferrabilità della mappa: dal cuore dell'America, dal *ground* stretto tra palazzi e strade ortogonali, le guerre mediorientali si sono infatti proiettate in un territorio lontano e desertico, una geografia quasi onirica, povera di punti di riferimento, *cinematograficamente* imprevedibile. Lo ha lucidamente raccontato Gerry (Gus van Sant, 2003), per quanto ambientato negli Stati Uniti; lo ha reso esplicito la metafora di *Appuntamento a Samarra* in *Redacted*, un luogo che dà titolo a un romanzo (di John O'Hara) ma che nel romanzo *non c'è*.

1.1 *Embedded*: dalla parte del soldato

Su questo sfondo, l'azione del cinema si rivela dunque, come anticipato, doppiamente necessaria: più che raccontare storie, esso sembra oggi intervenire a disciplinare – valorizzando le proprie procedure linguistiche – l'archivio visivo delle guerre mediorientali e, così facendo, a *renderne visibili* le immagini. Si tratta, più o meno consapevolmente, di una reazione e di una risposta rivolte, al tempo stesso, alla medialità in generale e a quella condizione particolare di visibilità aleatoria. Non stupisce, dunque, come anticipato, un deciso spostamento quantitativo della cinematografia dedicata alle guerre in Iraq e Afghanistan dal cinema di finzione narrativa verso il documentario; la centralità di un'attitudine elaborativa del cinema nei confronti di codici, archivi, serbatoi e immaginari diffusi nell'iconosfera (bellica) contemporanea ne è, come detto, una delle motivazioni; ma a questa se ne dovrà aggiungere almeno un'altra: l'invisibilità anche *cognitiva* delle guerre mediorientali – con le loro difficili mappe politiche, militari e geografiche – si traduce infatti nella difficoltà (sostenuta forse da un certo pudore) di raccontare *per invenzione*, facendo cioè ricadere la realtà della guerra in uno *storytelling* segnato da regole che sono del cinema, anziché della realtà.



The War Tapes (D. Scranton, 2006) – Fotogramma

Segnato dalla volontà di *far essere* l'immagine delle guerre che gli americani stanno combattendo in Medioriente non solo in termini di visibilità ma anche di efficacia comunicativa, sociale e culturale, il lavoro del cinema si concentra quindi verso la rielaborazione di modalità di rappresentazione e comunicazione modelate proprio sulle pratiche medialità contemporanee, e nella piena consapevolezza del ruolo che in esse vi gioca la tecnologia. Così, accanto a tipologie più classicamente ricostruttive, di taglio giornalistico e informativo, il discorso cinematografico sulla guerra contemporanea sembra insistere anzitutto sulla messa in scena dell'esperienza vissuta: una strategia segnata da una centralità della confessione o del diario (con tutto ciò che questo comporta in termini di vicinanza ma, anche, inevitabilmente, di perdita – emblematica – della *big picture*), da una prossimità dello spettatore con i soggetti e i corpi del racconto, da un'intimità di sguardo. Lo rivelano bene, oltre al già citato *The War Tapes*, *Restrepo-Inferno in Afghanistan* (2010), realizzato da un giornalista, Sebastian Junger, e un fotoreporter, Tim Hetherington (morto nel 2011 mentre documentava la guerra civile libica), *Armadillo* (2010), opera del regista danese Janus Metz Pedersen, e *The Hornet's Nest* (David Salzberg, Christian Tureaud, 2014). Tutti film che sembrano nascere dalla dichiarazione d'intenti di Angel Salazar, "il povero regista latino che non è entrato all'università", il soldato che, in *Redacted*, autoritraendosi nel ruolo di *director* grazie a

uno specchio e poi passando al *selfie*, dichiara di voler riprendere “tutte le cazzate che succedono”; dunque, “non aspettatevi un film d’azione hollywoodiano, niente tagli veloci, niente colonna sonora adrenalinica, niente trama logica che ci aiuti a trovare un senso”. Secondo Salzar, la verità 24 ore al giorno.

Se la questione della verità – come vedremo nel paragrafo successivo – va ripensata oggi dentro schemi meno ingenui (come del resto rende esplicito proprio la dinamica intermediale di *Redacted*),¹² il video di Salazar, che punteggia tutto il film di De Palma, raggiunge sicuramente lo scopo di fare sentire l’esperienza della guerra agli spettatori, proprio nel momento in cui azzerà il rumore del cinema (hollywoodiano) e sceglie una forma ibrida, tra *embedded journalism*, videodiario, *home movie*. All’invisibilità della guerra – del suo corpo, della sua mappa, della sua narrazione –, questo tipo di produzioni¹³ sembra rispondere con un’inevitabile restrizione del campo, d’indagine e d’osservazione, la quale contribuisce a portare in primo piano, attraverso l’esposizione della guerra dall’interno, una forma di racconto che funziona per prossimità, e in cui ciò che si scambia, tra film e spettatore, non è la verità dei fatti, né tantomeno la sua compiuta comprensione, ma una forma di *commensurabilità esperienziale*. E se da un lato la quotidianità bassa del soldato, e della sua routine, appare come la strada privilegiata per vedere la guerra e le sue immagini, per sentire l’una e le altre (*to feel* è il verbo che, non a caso, accompagna più spesso il lancio e il commento di questi film),¹⁴ dall’altro lato è proprio questo abbassamento di prospettiva, sia in senso ottico sia in senso narrativo, a rendere efficaci questi racconti, perché intercetta una delle principali retoriche d’uso dei media contemporanei.



Restrepo (T. Hetherington, S. Junger, 2010)

Film come *Restrepo* o *Armadillo*, infatti, oltre a teorizzare una più generale curvatura del racconto di guerra contemporaneo verso il documentario e il *soldier movie*, rivelano compiutamente come tale attitudine abbia origine anche dalla pressione esercitata da quell'epos della soggettivazione che orienta in modo caratteristico la medialità contemporanea.¹⁵ Un epos in cui un'esigenza antica dell'uomo – raccontare e condividere la propria esperienza, rendersi visibile e riconoscibile¹⁶ – sfuma verso una teatralizzazione dell'io, trasformando la costruzione del soggetto e la sua esperienza nel contenuto principale della rappresentazione e della comunicazione.¹⁷ Da un lato, dunque, una centralizzazione dell'esperienza vissuta, sperimentata in diretta, in tutta la sua processualità e imprevedibilità; dall'altro, l'io, il suo costruirsi e modificarsi nella costante rappresentazione di sé. A cosa servono, del resto, le immagini amatoriali che incorniciano *Restrepo* se non a incanalare verso un'enunciazione di questo tipo un documentario costruito alternando immagini riprese addosso ai soldati e interviste posate? Nei pochi minuti che aprono e chiudono il film, la videocamera è nelle mani dei soldati in viaggio verso la base militare, che tra *selfie* e videodiario promettono allo spettatore un punto di vista, e di accesso, segnato proprio dalla condivisione amatoriale di un'esperienza soggettiva che si dà nel rapporto con una tecnologia di ripresa costantemente in scena, aperta a cogliere la realtà: "I got it, I got it – dichiara il soldato che manovra la videocamera –, I'm the narrator". E tra soggettiva (ottica) ed esposizione della soggettività funziona anche un film apparentemente costruito (grazie al ricorso al modulo del fumetto) come *Operation Homecoming: Writing the Wartime Experience* (di Richard E. Robbins, 2007), basato su una serie di documenti privati – diari, lettere, poesie, saggi – scritti da alcuni soldati che hanno combattuto in Iraq e Afghanistan, e il cui obiettivo – perfettamente raggiunto proprio grazie all'uso ostinato della prima persona – è quello di restituire la complessa sensorialità dell'esperienza bellica, più che la sua complessità politica o militare della guerra. Ma dell'epos della soggettività questa produzione accoglie e rielabora anche un altro tratto specifico: quello dell'impulso al ritratto (e all'autoritratto),¹⁸ che la tecnologia contemporanea forza come una specie di funzione del sistema. *The War Tapes* ne è l'esempio più chiaro, così come il suo gemello, *Voices of Iraq* (2004), un altro film senza regista (l'operazione porta la firma Martin Kunert), costruito montando le riprese effettuate in piena libertà dalla gente dell'Iraq, alla quale Kunert ha prestato alcune videocamere da poche decine di dollari affinché raccontassero la propria vita, dal proprio punto di vista, da dentro.

La piegatura del racconto bellico contemporaneo verso il soldato e, in particolare, la sua esperienza, tra documentazione in diretta, diario e *home video* (sullo sfondo di una guerra problematicamente invisibile), va dunque interpretata come una scelta che negozia, spesso intelligentemente, tra più determinazioni, alcune generali e contestuali, legate al funzionamento dell'immagine nella società contemporanea e al ruolo della tecnologia, altre più direttamente legate al *warfare*, alla natura e alla percezione storica delle attuali guerre mediorientali. Uno scarto, rispetto a una certa tradizione visiva, rappresentazionale e cinematografica, che apre a un'ultima considerazione, più direttamente legata al potere costruttivo di questo tipo di produzioni. È evidente, infatti, che questi film, spingendo soprattutto

to verso un patto con lo spettatore fondato sulla condivisione dell'esperienza dei soldati in guerra, scartano rispetto al potere persuasivo e mitopoietico dell'immagine, per stabilire una specie di contatto diretto, non mediato, per *contagio*, con lo spettatore. *Far sentire* la guerra dall'interno (dall'interno di una quotidianità che si costruisce a partire dal tempo della storia, anziché da quello del racconto), spostare lo spettatore tra i soldati sul campo di battaglia, coinvolgerli vicariamente nella loro soggettiva sono tutte strategie anch'esse perfettamente contemporanee, in linea, cioè, con le più generali traiettorie che definiscono, oggi, i processi di costruzione della memoria culturale e collettiva e la sua performatività sociale. Ed è rispetto a questa questione che va pensata l'ambizione di Salazar di realizzare un video che possa documentare la verità 24 ore al giorno.

1.2 Prassi dell'immagine e memoria

Il più recente dibattito attorno al tema della memoria collettiva – un dibattito troppo vasto per essere anche solo sintetizzato¹⁹ – ha contribuito a mettere in luce, tra le altre cose, il progressivo indebolimento di quei processi centripeti e vincolanti attraverso i quali le memorie comunicative si fanno collettive e, in questa forma (per immagini, scrittura, monumenti ecc.), contribuiscono a definire un'identità sociale. I nuovi media e il loro linguaggio, in particolare, sembrano determinare inedite configurazioni del rapporto tra anamnesi (la memoria "naturale", incorporata nel soggetto) e ipomnesi (i processi di esternalizzazione e fissazione della memoria): in particolare, i nuovi quadri sociali della memoria e le nuove configurazioni del dialogo tra memoria individuale, incorporata, e memoria collettiva, comunicativa e culturale, fanno segnare uno scarto proprio per quanto riguarda i processi di sedimentazione dell'esperienza. Il nuovo rapporto coevolutivo tra anamnesi e tecnologia, stabilito dall'attuale ambiente ipomnestico, spinge infatti verso un'incessante esternalizzazione dell'esperienza, favorita proprio da quell'istantaneità di condivisione e partecipazione che, come abbiamo visto, caratterizza l'attuale epos della soggettivazione. Gli esiti di queste dinamiche sembrano avvalorare la difficoltà di mettere in prospettiva una memoria funzionale che sia anche una memoria collettiva, realmente condivisa; una sempre più massiccia esternalizzazione della memoria ha infatti come conseguenza tutt'altro che paradossale un incremento della sua *perdita*, mentre, contemporaneamente, la mnemotecnologia contemporanea, assemblando i ricordi secondo una procedura additiva, finisce per annichilire una funzione necessaria del ricordo, l'oblio.

Su questo sfondo, anche nel quadro dei processi di condivisione e socializzazione della memoria della guerra, il tema dell'esperienza ha finito per emergere come un termine chiave: basterebbe ricordare la nozione di *memoria protesica*,²⁰ il cui massiccio sviluppo contemporaneo intercetta punto per punto le questioni fin qui sollevate. Questo tipo di memoria, infatti, scarta l'idea di un predeterminato campo di riferimento identitario, è distribuita in modo "atmosferico" e disponibile

a chiunque, si impone come questione privata e individuale, lavora sul contatto e la prossimità, e, soprattutto, non si realizza in termini di condivisione di un passato comune, più o meno direttamente legato alla storia del soggetto, ma funziona essenzialmente come luogo di articolazione della soggettività, a partire dalle rappresentazioni tecnologicamente mediate dell'esperienza altrui: "Queste memorie, come un arto artificiale, sono realmente indossate dal corpo; sono memorie 'sensuose' prodotte da un'esperienza di rappresentazione mediata dai mass-media [...] L'elemento dell'esperienza ha conquistato una nuova virtuosità – e una recente popolarità – come risultato di nuove tecnologie culturali di massa".²¹

Il ricorso al concetto di memoria protesica serve a chiarire, infine, che se la produzione bellica fin qui considerata può sperare di intercettare qualcosa di simile alla verità, ciò può accadere solo nel quadro di una condivisione esperienziale, la quale, inscritta nella retorica del *soldier movie*, si rende disponibile ad alimentare un processo – per quanto idiosincratico e soggettivo – di sedimentazione memoriale. Detto altrimenti, è sull'asse dell'esperienza, della sua rappresentazione e comunicazione, che questo cinema fonda la propria validità sociale – e, al limite, la propria credibilità o verisimiglianza; è nel lavoro sull'esperienza – lavoro dei testi e lavoro di seconda mano degli spettatori – che esso favorisce la costruzione di una commensurabilità intersoggettiva che oggi, oltre a interpretare una modalità tipicamente contemporanea del dialogo tra storia, immagini e soggetto, si sostituisce come criterio veridittivo, scartando il problema della verità dei fatti per sostituirlo con quello della loro usabilità individuale. L'epos della soggettivazione si rivela quindi, in termini enunciazionali, come lo strumento privilegiato di un duplice incontro: quello tra l'esperienza e la memoria, e quello tra la guerra e le sue immagini.

Appare adesso più chiaro quel riferimento iniziale al processo elaborativo che il cinema, il suo linguaggio e la sua forma (intendendo con ciò proprio uno "spazio di contenimento", qualcosa di molto concreto: nella fattispecie, i bordi spaziali e temporali della sua durata) svolgono rispetto all'immaginario bellico contemporaneo. L'azione dispositiva del linguaggio cinematografico è, nella maggior parte dei casi citati, un'azione disciplinante, realizzata essenzialmente attraverso un gesto volutamente debole di composizione del girato (poco importa se originale o *found footage*); un'azione archivistica che favorisce la costruzione di un territorio di scambio tra esperienze e una connettività sociale passibile di trasformarsi in memoria collettiva. Al tempo stesso, in questa azione che mira a organizzare un'esperienza più che a dimostrare oggettivamente una verità fattuale, il cinema bellico sembra anche mettere a tema qualcosa di simile a una serie di istruzioni per l'uso dei repertori che alimentano l'iconosfera contemporanea: puntando tutto su una pratica elaborativa di materiale variamente *raw*, segnata dall'azione cruciale del montaggio, esso sembra infatti spostare il problema verso l'uso delle immagini, intercettando, contro il mito della verità, quello, processuale e aperto, della loro autenticazione. L'azione disciplinante dell'archiviazione sembra infatti mirare soprattutto a stabilire una cornice di usabilità per l'immaginario bellico, favorendo un lavoro di scambio e incontro che appare, nel quadro della medialità contemporanea, come la condizione insieme minimale ma necessaria di un successivo processo di visua-

lizzazione e validazione sociale delle immagini. Se il cinema, dunque, continua a rappresentare uno spazio d'azione (più che di rappresentazione) vitale nel quadro dell'immaginario bellico, è proprio grazie alla sua capacità di lavorare l'immagine negoziando le principali caratteristiche delle pratiche medialità contemporanee. Un *fare* che predispone le immagini verso un regime di visibilità non indifferente né aleatorio.

2. Secondo Tempo: Hollywood, fra derealizzazione, simulazione e remote control

Finora, la svolta del cinema di guerra contemporaneo nella direzione del *soldier movie*, all'interno del quale vengono lavorati frammenti pseudo-documentaristici in prima persona, è stata ricondotta ai teatri dell'Io che caratterizzano l'attuale panorama mediale, nonché al bisogno di rappresentazione, mai completamente soddisfatto, provocato dall'11 settembre. A questi due rilevanti fattori se ne può aggiungere un terzo: la necessità di rovesciare il modello di visione imposto dalla prima guerra del Golfo, durante la quale si è costituito uno sguardo istituzionale rigorosamente esterno agli eventi bellici. La celebre diretta CNN del 1991 adotta il modello "carolina da Baghdad", codificando la guerra come sguardo a infrarossi, che produce una spettacolare veduta verdastra della città, rischiarata solo dai fuochi d'artificio dei missili. Si determina qui quell'esternità radicale e censoria dello sguardo che il regime di estrema e cruenta visibilità delle successive guerre al terrore tenta di superare, senza di fatto riuscirci: il punto di vista esterno e sovra-umano sulla guerra sopravvive, e al massimo grado, nella prospettiva astratta, insieme strategica e documentaria, dei droni e dei satelliti. Essa si associa alla proliferazione di testimonianze visive dal fronte, di cui si è parlato nel precedente paragrafo, e costituisce l'altra faccia dell'*embedded journalism* esploso nel 2003 con la seconda guerra del Golfo, ed esplicitamente presentato, anche dai media stessi, come una reazione alle insoddisfacenti coperture del conflitto del 1990-1991 e dell'invasione dell'Afghanistan del 2001. Da un lato, tutti possono guardare la guerra come se la stessero combattendo in quell'altrove radicale che è il deserto, dall'altro chi conduce le operazioni militari più rilevanti vede in un altro modo e fa un altro tipo di esperienza, che è appunto quella della distanza. Ha senso allora parlare di una scissione dello sguardo in due forme contrapposte, rappresentate da uno sguardo da fuori (e prevalentemente, ma non esclusivamente, dall'alto),²² e uno sguardo da dentro (modellato sul paradigma dell'estrema vicinanza).²³ Il primo è prodotto dalle tecnologie pesanti, come missili, satelliti e droni, e mette in circolazione immagini incorporee, che si auto-generano nel fare bellico, essendo prodotte dalle armi stesse; il secondo nasce invece dalle tecnologie leggere, come i telefonini o le *helmet cameras*, e crea immagini incorporate, cioè modellate dalla presenza fisica dei soldati.

Il cinema hollywoodiano tende a presentare questi due sguardi come espressione di due contrapposte filosofie della guerra, una ultramoderna, strategica e disumanizzante (proprio nel suo preservare l'uomo da ogni rischio), l'altra epica, tattica e affidata alle capacità del soldato. In realtà, il modo in cui questi due punti

di vista sono articolati all'interno dei film, rivela che essi sono accomunati da un'unica ideologia di fondo, derivante dalla ormai completa inversione del rapporto fra guerra e immagine, ovvero dall'affermarsi di una logica della percezione²⁴ nella quale anche l'esperienza è intaccata dalla cultura della simulazione. In questo quadro, anche il cinema in *first person shot* – che oggi è, principalmente, il punto di vista dei videogiochi²⁵ – possiede la stessa componente astratta e informazionale della visione aerea.

La derealizzazione della guerra si traduce in storie che hanno come vero protagonista le immagini prima che il vissuto dei soldati, in un certo senso dissolto dai frammenti visivi che essi hanno prodotto, o nei quali sono rimasti implicati. Non è solo il caso, comunque emblematico, di *Redacted*, persino un film dall'impianto ancora tradizionale come *Nella valle di Elah* (di Paul Haggis, 2007) consiste nella graduale ricostruzione dell'esperienza di un marine in servizio in Iraq attraverso un'investigazione sulle immagini sporche e incomplete contenute nel suo telefonino. Qui il trauma del soldato è meno rilevante della storia della fotografia che egli ha scattato, e che naturalmente contiene il suo choc, così come in *Brothers* (di Jim Sheridan, 2009) la vicenda di un capitano dei marines fatto prigioniero dai talebani è tutt'uno con la storia dei filmati antiamericani cui è stato costretto a prendere parte, e alla video-documentazione della sua follia fratricida. Questo tipo di racconto è spesso associato ad ambigui tentativi di ridefinizione dell'etica militare, che testimoniano della sua crisi nel contesto dei nuovi scenari bellici e iconici; è infatti sintomatico che la rappresentazione del tradizionale eroismo americano si ritrovi solo in film che mostrano una guerra senza immagini, del tutto anacronistica (come nell'imbarazzante *Home of the Brave/Eroi senza gloria* di Irwin Winkler, 2006), o in film che spostano il discorso sul passato, ricercando una perdita etica del documento. È il gesto compiuto da Clint Eastwood, che inizia la propria riflessione sulle guerre contemporanee raccontando esplicitamente la storia di un'immagine: la fotografia della bandiera americana issata nel 1945 sul suolo di Iwo Jima (*Flags of Our Fathers*, Clint Eastwood, 2006), attraverso la quale egli riconnette al presente l'ultima guerra giusta. Anche per Eastwood, non certo un antimilitarista, il processo attraverso cui il cinema traduce il documento in racconto non può prescindere, oggi, da una discussione del ruolo politico delle immagini.

A livello di forma filmica, la derealizzazione delle guerre contemporanee è il risultato di un ripiegamento del cinema su se stesso e sul proprio immaginario, particolarmente evidente nel caso della prima guerra del Golfo; oppure – ed è più il caso di recenti film sulla guerra in Afghanistan, come *Good Kill* (di Andrew Niccol, 2015) o *American Sniper* (di Clint Eastwood, 2014) – nasce dalla complessa integrazione fra sguardo istituzionale e sguardo esperienziale, secondo un percorso che tende a portare all'interno del soldato il paesaggio virtuale costruito dalle tecnologie pesanti.

2.1 Una guerra a bassa definizione

Torniamo alla prima guerra del Golfo: essa ha marcato il passaggio fra due ere, avviando quel processo di derealizzazione del fenomeno bellico che poi il cinema ha a

suo modo interpretato. Nel sistema dei media in quel momento accadono tre cose: la prima è che la televisione in un certo senso si sostituisce al cinema, realizzando il *war movie* definitivo sui conflitti del 1990-1991. La guerra della CNN non è solo rappresentazione in diretta delle principali operazioni militari, dall'inizio alla fine del conflitto, ma anche racconto, un racconto modellato secondo le regole dello *storytelling*,²⁶ ideologia che proprio in quegli anni invade ogni campo del sapere, non esclusa l'informazione. I toni sono epici, i personaggi perfettamente aderenti al più classico immaginario hollywoodiano (da George W. Bush, ai prigionieri interrogati dal tribunale di guerra iracheno, al generale Norman Schwarzkopf, veterano della guerra in Vietnam), sicché in questo spettacolo mediale già a metà fra finzione e documento, le distinzioni fra racconto televisivo e cinematografico della guerra si dissolvono, e con esso il *war movie* classico, che diventa un paradossale *snuff movie*, ovvero la documentazione di morti reali che però non vengono inquadrati da vicino. Il secondo evento che squilibra il sistema dei media è naturalmente l'univocità dell'informazione visiva, la scelta di documentare esclusivamente il gesto militare su vasta scala, attribuendo a tutti, e in parte anche agli stessi soldati, il principale ruolo di spettatori. La guerra del Golfo "non ha mai avuto luogo",²⁷ come ha scritto tempestivamente Jean Baudrillard, si è posizionata da subito nel regno dell'inimmaginabile, anche se la televisione ha continuato a raccontarla, portando alla luce i rari frammenti dal fronte; come nel documentario inglese dal titolo "*Frontline*" *The Gulf War*,²⁸ andato in onda il 9 gennaio del 1996 in Gran Bretagna e negli Stati Uniti.

Qui appaiono alcune immagini documentarie dell'operazione Desert Storm relative alle azioni delle SAS, le forze speciali che hanno pattugliato per più di un mese la cosiddetta *scud-box*, l'area missili del deserto iracheno, per svuotarla del suo contenuto (almeno stando alla loro missione ufficiale). La SAS viene presentata attraverso alcune fotografie di soldati attorno a un carro armato, il dettaglio del cannone puntato, una foto di gruppo dei commilitoni in divisa e dai sorrisi smaglianti.



Le fotografie ricorrono a un'iconografia antica, la tradizionale messa in posa dei soldati orgogliosi di rappresentare la nazione americana, l'ideologia delle armi potenti (fotografate dallo stesso punto di vista, basso e laterale, adottato dalla guerra civile fino al Vietnam), e soprattutto un intenzionale effetto di passato prodotto dall'uso di una pellicola in bianco e nero. Particolarmente interessante è il frammento del filmato che segue, presentato come l'unico che ritrae una colonna della SAS sul posto. Il video è stato realizzato attraverso la telecamera posizionata su un elicottero di soccorso, inviato nel deserto per il rilascio di un prigioniero statunitense. Le immagini a bassa definizione, peggiorate dalla polvere del deserto, trasformano i corpi dei soldati in figure nere quasi informi e il prigioniero rilasciato in una silhouette a testa bassa vagamente occidentale. Il filmato fa immaginare un ambiente genericamente ostile e indefinito, che risveglia nello spettatore la memoria del deserto uniforme, arido e misterioso di tanti film d'avventura, da Rodolfo Valentino a Indiana Jones.



"Frontline" The Gulf War, PBS 1996 – Fotogramma del footage di guerra

Se già nel gesto del documentare restano iscritte tracce dell'immaginario,²⁹ ai film non resta che un'operazione di selezione, contaminazione, attivazione di memorie di genere, con una particolare preferenza per il *viet-movie* e, appunto, il film d'avventura. È il caso di *Three Kings* (di David O. Russell, 1999), che si apre come uno spaccato del fronte di terra per sganciarsi progressivamente dalla storia. La guerra è appena finita e quattro improbabili marines che rappresentano l'America mediatica (George Clooney il divo, Mark Wahlberg il cow boy, Ice Cube il gangsta rapper, e Spike Jonze regista nerd) si trovano davanti al corpo vero di un presunto nemico. "Dobbiamo sparare?", urla il personaggio interpretato da Wahlberg, "Spariamo alla gente oppure no?", ripete di fronte a una collina di sabbia in cima alla quale sta uno sparuto beduino. I quattro soldati sono disorientati come lo sarebbe

un qualunque spettatore dei bombardamenti intelligenti proiettato all'improvviso nel cuore del deserto, tanto che dopo avere effettivamente sparato al beduino, uno di loro commenta davanti al cadavere sanguinante: "Dannazione, non credevo di vedere morti in questa guerra". Questo è l'incipit, ma poi quello che sembra un sarcastico *war movie* su un'America cialtrona, che spedisce allo sbaraglio i suoi soldati in un paese sconosciuto a condurre azioni militari non così utili a fini politici, si trasforma in un energico film d'avventura, con i marines incoscienti nei panni di novelli predatori dell'arca perduta che si lanciano alla caccia dell'oro di Saddam.³⁰ Intorno a esso si scatena una lotta fra fazioni di iracheni tanto crudele e ingiusta da risvegliare l'eroismo dei soldati americani, giustificando a posteriori la guerra, in pieno rigurgito colonialista (del resto tipico del film di avventura).

Three Kings rievoca spesso il *viet-movie*, ma meno precisamente di *Jarhead* (di Sam Mendes, 2005), storia del giovane Anthony Swafford che si arruola nell'esercito a diciannove anni, per seguire le orme del padre, aviatore nella *dirty war*, e si ritrova nel deserto iracheno allo scoppiare della guerra. Finché si tratta di addestramenti e ideologia militarista, la guerra non sembra cambiata dai tempi del Vietnam: la scena iniziale ricolloca lo spettatore dentro *Full Metal Jacket* (Stanley Kubrick, 1987), e in particolare al momento dell'iniziazione fisica e psicologica delle reclute, qui a opera di un perfetto alter ego del kubrickiano sergente Hartman. E ancora, prima di partire per il deserto, i soldati si entusiasmano di fronte a una proiezione di *Apocalypse Now* (Francis Ford Coppola, 1980), esultano al bombardamento degli elicotteri al ritmo della cavalcata delle Valchirie: *Jarhead* sembra volersi collocare al centro del film di Coppola per riprenderne il corso e cambiarne il finale. Dopo la proiezione, Swoff e compagni vanno finalmente alla guerra, pronti a combattere, ma non c'è un vero fronte né un vero luogo di scontro, ci sono solo tracce di battaglie combattute altrove (cadaveri carbonizzati, il petrolio che piove dal cielo), sicché la vittoria finale, di cui il plotone di Swofford prende semplicemente atto, risulta ancora più amara: non è la conseguenza di atti eroici e tuttavia non evita la distruzione psicologica dei soldati. Mendes arriva così a chiudere il suo *war movie* con quella che può essere considerata l'icona filmica della prima guerra del Golfo: l'immagine offuscata di un deserto immaginario, inondato di luce color seppia dentro cui avanzano, al ralenti, le sagome sgranate dei soldati, nel vuoto mentale e memoriale di un'esperienza che li ha cambiati per sempre, pur lasciando l'impressione di non essere stata veramente vissuta.

È la stessa immagine che troviamo nel metafisico *Gerry* (Gus Van Sant, 2003), metafora della guerra del Golfo in clima post-11 settembre; anche qui prende forma un deserto irreali, sempre sul punto di cancellarsi, così come le sagome, spesso sfocate, dei due protagonisti (una arabeggiante, una contrassegnata da una stella). Questa ricorrente immagine sigla l'inizio di un percorso di derealizzazione della guerra, nel quale lo spazio nemico viene progressivamente collocato all'interno della mente dei soldati.



Jarhead (Sam Mendes, 2005) – Fotogramma del film



Gerry (Gus Van Sant, 2003) – Fotogramma del film

2.2 Il punto di vista delle armi

Il filmato della SAS presentato nel documentario *The Front Line* contiene immagini a bassa definizione peggiorate da elementi di disturbo della visione, quali la sovrimpressione del mirino, del *counter* e di una serie di dati numerici relativi alla registrazione: la videocamera che riprende è infatti quella dell'arma posizionata sull'elicottero. Questa è la terza rivoluzione visiva introdotta dalla guerra del Golfo: la comparsa del punto di vista delle armi, ovvero l'evidenza del ruolo bellico delle immagini. Per comprendere questo aspetto, è necessario uscire per un attimo dal cinema americano, e considerare alcune opere di Harun Farocki, *filmmaker*, video-

artista e saggista tedesco che ha analizzato a fondo la cultura visiva americana, e più in generale contemporanea. *War at Distance* (H. Farocki, 2003) – importante film saggio sul nesso fra macchine della visione, violenza e tardo-capitalismo – si apre con le immagini del bombardamento intelligente di un ponte inquadrato dalla prospettiva del missile che sta per colpirlo. La guerra contemporanea, combattuta principalmente dalle tecnologie, sembra anche essere in grado di trasformarsi da sola in immagine, senza l'intervento di un occhio umano. Le armi intelligenti (cioè capaci di processare lo stimolo raccolto dalla telecamera per confrontarlo con la memoria elettronica dell'obiettivo che deve essere colpito) tengono traccia del loro operare, anche se evidentemente non degli effetti che producono: nel momento dell'impatto, l'immagine si cancella, come mostra più volte il film.³¹ Comincia qui, in realtà, quella che William J. T. Mitchell avrebbe definito "guerra delle immagini",³² intendendola (più metaforicamente di Farocki) come guerra iconoclasta condotta sia contro sia attraverso immagini simbolo di mondi antitetici (*contro* le rispettive icone – il World Trade Center, la statua di Saddam Hussein, i siti archeologici – e *attraverso* le immagini scioccanti del Terrore, le torture di Abu Ghraib vs. le decapitazioni islamiche).³³ La prima guerra contemporanea pone già il problema dell'operatività delle immagini, e lo pone a livello tecnologico, percettivo, banalmente militare. A questo livello si ricostituisce, vent'anni dopo, il principale sguardo esterno sulla guerra della stretta contemporaneità, quello doppiamente inumano dei droni.

Nei bombardamenti telecomandati sull'Afghanistan, che a partire dal 2010 hanno praticamente sostituito le operazioni aeree tradizionali, il punto di vista dell'arma si integra con quello del drone, che cartografa e controlla il territorio bersagliato. Nel rappresentare queste operazioni, il cinema hollywoodiano articola il punto di vista esterno, dei droni o dei satelliti, e il punto di vista interno dei soldati, integrandoli spesso in modo ambiguo, come in *Zero Dark Thirty* (Kathryn Bigelow, 2012). Qui la cattura di Osama bin Laden è mostrata in parte attraverso le *helmet cameras* dei marines che fanno irruzione nel complesso pakistano di Abbottabad e in parte attraverso le immagini di controllo del drone RQ-170 Sentinel: entrambe contribuiscono alla riuscita dell'operazione, ma non alla piena visibilità dell'evento, che tanto gli infrarossi quanto le immagini astratte dei droni rendono appena percepibile, tutto da immaginare.³⁴ Diversa, ma molto simile negli esiti, l'elaborazione svolta da *Syriana* (Stephen Gaghan, 2005), che mette in scena l'omicidio teleguidato di un principe mediorientale da due punti di vista: quello di Clooney che si trova sul posto e quello dei militari alla base che sganciano il missile, seguendo la scena attraverso un drone. Le due prospettive si sommano attraverso un montaggio de-empatizzante nel quale l'una ripete, a distanza, l'altra: lo scoppio è mostrato prima da terra, per pochissimi secondi, ma tali da rendere inequivocabile la morte di Clooney, e poi attraverso le riprese a bassa definizione del satellite, contemplate a lungo dai funzionari su un grande schermo. La disforica morte di Clooney resta, ma viene raffreddata dal repentino allontanamento dello sguardo, e completata da un'ultima derealizzazione, che ci riporta sul posto, vicini al co-protagonista (interpretato da Matt Damon); egli però si dissolve nella solita immagine surreale attraverso cui il cinema ha raccontato la prima guerra del Golfo: i suoni cessano e due note di piano lo accompagnano mentre si allontana

lentamente, in un deserto astratto che è ancora quello di *Gerry* (dove peraltro uno dei due protagonisti era proprio Damon).

Nessuna verità (*Body of Lies*, Ridley Scott, 2008) è invece il film che in apparenza più resiste nel contrapporre i due sguardi sulla guerra, interno ed esterno, incarnandoli l'uno nel personaggio di Leonardo Di Caprio, che rischia la vita sul campo, fra Siria e Giordania, e l'altro in quello di Russell Crowe, che lo controlla comodamente dall'altra parte della terra, gli Stati Uniti, attraverso droni e satelliti. Lo sguardo del drone è un antagonista per l'eroismo classico di Di Caprio, spesso ne ostacola le operazioni, e nel momento cruciale non può proteggerlo, perché il nemico ha trovato il modo di ingannare la tecnologia, producendo una nube di polvere che offusca la lente del velivolo.



Nessuna verità (*Body of Lies*, Ridley Scott, 2008) – Fotogramma

Ma in realtà lo sguardo esterno, descritto come invadente, deresponsabilizzante e inefficace, viene integrato nel montaggio e concorre a creare una presunta visibilità totale della guerra (dal punto di vista degli americani, evidentemente, perché siamo lontani da un qualunque esercizio prospettico che comprenda il nemico); nella scena delle esplosioni durante l'inseguimento in auto, per esempio, le immagini aeree servono a completare la percezione (spettacolare) del crash, mostrando l'auto del protagonista completamente capovolta, così come nella scena dell'aggressione dei cani la visione dall'alto serve ad aumentare la tensione, mostrando che Di Caprio è finito in uno spazio senza uscita.

Ugualmente ambigua, forse anche in misura maggiore, è l'analisi di *Good Kill* (Andrew Niccol, 2015), incentrato sull'utilizzo degli *weaponized unmanned aerial vehicles* da parte di un ex pilota che nel 2010 smette di volare davvero per telecomandare missili e droni da una base militare nei dintorni di Las Vegas. La guerra, fatta di attacchi aerei (omicidi mirati), piccole controffensive (mine) e missioni in avanscoperta teleguidate, viene mostrata esclusivamente attraverso lo schermo di un computer, dunque dall'esterno, mentre lo sguardo interno è riservato alla vita vera (una moglie, un figlio e una città, per quanto irreali come Las Vegas). Il controllo visivo del territorio attraverso le immagini aeree, tuttavia, non solo non

serve a proteggere le pattuglie a terra, che vengono ugualmente uccise dalle mine nemiche – con grave frustrazione del pilota di droni, costretto al ruolo di spettatore impotente –, ma non sono neppure strumenti infallibili nell’attacco: quello che il pilota vede nel momento in cui preme il pulsante non è quello che la bomba sganciata colpirà, per l’imprevedibilità dei movimenti umani e per la difficoltà di calcolare precisamente il rapporto fra spazio percorso da un corpo e tempo necessario all’impatto del missile sul terreno.³⁵ Niccol cerca di mettere a fuoco il nuovo protagonista del war movie contemporaneo, raccontando le abilità richieste oggi al soldato: non tanto sprezzo del pericolo e gioco di squadra, quanto concentrazione, prontezza di riflessi, intenzionale sospensione del giudizio etico.



American Sniper (Clint Eastwood, 2014) – Fotogramma

Tuttavia a queste qualità, che in realtà anche un semplice cecchino deve possedere – e non a caso il cecchino è l’unico eroe tradizionale che ha ancora senso raccontare oggi, come ha intuito l’Eastwood di *American Sniper* – si aggiunge l’assai più inedita capacità di entrare e uscire dal ruolo: *Good Kill* descrive chi fa la guerra come contemporaneamente soldato e reduce, militare al fronte ma insieme civile che tenta di re-integrarsi. La capacità di sopportare psicologicamente il collasso della distanza fra l’altrove in cui si combatte e la quotidianità pacifica in cui si vive è ciò che consente la migliore prestazione militare; ma questa è un’abilità che il protagonista – Ethan Hawke, nostalgico *Top Gun* che vorrebbe tornare a vivere la guerra in prima persona – non possiede. Hawke alla fine userà il drone di testa sua, giustiziando non un nemico della patria bensì un violentatore di donne, e ricevendo da laggiù lo sguardo pieno di gratitudine della sua vittima abituale. Al di là delle sue discutibili implicazioni ideologiche, la conclusione è contraddittoria, perché ridà fiducia allo sguardo del drone, reintroducendo peraltro una dimensione empatica e una reciprocità tra chi vede e chi è osservato che la tecnologia in sé esclude. Come se tutto si riducesse a un problema d’uso e non alla forma culturale che il mezzo implica, come se la psicopatologia del nuovo pilota non dipendesse dal particolare rapporto che egli instaura con le immagini e dal modo in cui l’isti-

tuzione militare lo addestra a esse; *Good Kill* dimostra semplicemente che il cinema americano non è ancora pronto a elaborare la profonda rivoluzione bellica, e insieme visiva, che lo sta attraversando.

Ancora Farocki, in una successiva analisi del rapporto fra cinema e immagini di guerra nella cultura americana, mette in scena una sorta di controcampo di *Good Kill*, nel quale ciò che emerge è proprio l'assottigliarsi della differenza fra soldato di terra e soldato "di aria", fra sguardo interno e esterno sulla guerra, e persino fra sguardo e memoria. Farocki filma l'addestramento dei marines nella base militare di Twentynine Palms, e con il girato realizza la videoinstallazione *Serious Games* (2010), composta da quattro schermi. Il primo cerca di fissare le emozioni dei soldati che imparano la guerra sui videogiochi e insieme le immagini attraverso cui essi modellano la loro esperienza: si intitola *Watson Is Down* e documenta l'esercitazione di quattro marines messi alla prova dal loro istruttore. Le immagini surreali di questi combattenti in tuta mimetica, ma immobili davanti al computer, alle prese con nemici e ordigni scelti da un menu a tendina, funziona come perfetto controcampo delle imprese grandiose di Leonardo Di Caprio.



"Serious Games 1, Watson is Down" © Harun Farocki 2010.

Il successivo schermo – che trasmette *Three Dead*, documentazione di un'altra esercitazione, questa volta condotta da una dozzina di marines impegnati a "recitare" la guerra – ci riporta ugualmente a una sorta di multiplo retroscena che congiunge la logica di Hollywood a quella della guerra. In questo Iraq allestito per l'occasione nel deserto di Palms, sistemando e camuffando i containers in modo che sembrino case, vicoli e piazze mediorientali, trecento comparse interpretano civili afgani e iracheni, mentre i marines interpretano se stessi nell'atto di pattugliare la città e difenderla dalla prevedibile bomba. Imparare a fare la guerra significa imparare a viverla come una rappresentazione, e del resto questo set, che diventerà realtà (o che altrove è realtà), sembra anche il modello a grandezza naturale dello spazio di un videogioco, quello mostrato nel primo schermo, o quello destinato alla riabilitazione psicologica dei soldati presentato nel terzo monitor della videoinstallazione. Il filmato qui contenuto si intitola *Immersion*, ed è ambientato a Fort Lewis, nei pressi di Seattle, in un laboratorio di terapia post-traumatica che si

serve di un programma di realtà virtuale molto simile a quello di addestramento, anche se meno sofisticato nei dettagli (Farocki li confronta nell'ultimo schermo: *A Sun No Shadow*). Il paziente, armato e in uniforme, indossa un visore ed entra in uno spazio modellato da una soggettiva (che simula la sua, restituendogli anche la percezione, in basso, dell'arma che porta): è il territorio di guerra, una città musulmana, completa di moschea, case, luoghi pubblici e suoni realistici. Il soldato perde progressivamente il senso di realtà e sintonizza i propri movimenti con quelli del suo corpo virtuale, per rivivere, ripetere e rielaborare, con la guida della psicoterapeuta, il trauma subito.

Nella triplice relazione che si instaura fra gli schermi di Farocki emerge un'istanza importante: l'idea che per de-traumatizzare la memoria del reduce sia necessario sostituire un ricordo vero con un ricordo simulato. Non solo l'esperienza reale del soldato deve dialogare, a vari livelli, con il suo omologo virtuale, ma anche il ricordo di quello che egli ha vissuto viene ridefinito a posteriori attraverso codici ludici e spettacolari; il soldato americano prima impara a sparare alla consolle di un computer, poi, dopo avere realmente usato le armi, cancella dalla memoria le differenze fra le due immagini mentali che ha archiviato, quella vera che lo ha scioccato e quella falsa su cui si è esercitato. Questo circolo vizioso di esperienza e simulazione dà senso alla serie di immagini su cui si è voluto riflettere – il plotone sfocato nel deserto a bassa definizione, l'Afghanistan iperreale simulato dai videogiochi, le cartografie dei droni e la soggettiva sgranata del missile intelligente –, sintetizzando altresì l'ambiguo ruolo del cinema hollywoodiano nel racconto di guerra: un racconto in perpetua oscillazione fra percezione e memoria, altrove reale e mentale, alterità e identità, tragedia e gioco.

NOTE

* Barbara Grespi è professore associato all'Università degli studi di Bergamo, dove insegna Storia e critica del cinema e Cinema e arti visive. Ha svolto ricerca sui temi del gesto e del corpo, con particolare riferimento al cinema americano, su cinema e memoria, sulle intersezioni fra cinema e fotografia. È membro del comitato editoriale della rivista internazionale "Cinema&Cie" e dal 2007 è selezionatore per il Festival del cinema di Torino. Tra le sue pubblicazioni: *Howard Hawks* (Le Mani, 2004), *Memoria e immagini* (Bruno Mondadori, 2009), *Cinema e montaggio* (Carocci, 2010), *Gus Van Sant* (Marsilio, 2011), *Fuori quadro* (con E. Grazioli e S. Damiani, Aracne, 2013). Luca Malavasi è ricercatore presso l'Università degli Studi di Genova, dove insegna Storia e critica del cinema e Critica cinematografica. Si occupa di teoria dell'immagine e di storia del cinema contemporaneo. È membro del comitato direttivo della rivista «L'Avventura» e redattore di «Cineforum»; tra le sue pubblicazioni: *Mulholland Drive* (Lindau, 2008), *Dieci film. Esercizi di lettura* (a cura di, Le Mani, 2010), *Realismo e tecnologia. Caratteri del cinema contemporaneo* (Kaplan, 2013), *Il cinema. Percorsi storici e questioni teoriche* (con G. Carluccio e F. Villa, Carocci, 2015). Gli autori hanno discusso e condiviso tutti i contenuti del saggio; a fini pratici si precisa che Luca Malavasi ha scritto il paragrafo 1, e Barbara Grespi il paragrafo 2. Si ringrazia Giaime Alonge per la lettura attenta e i preziosi suggerimenti.

** Ácoma resta a disposizione degli aventi diritto con i quali non è stato possibile comunicare.

1 Per una sintesi, si veda Francesco Casetti, *La galassia Lumière. Sette parole chiave per il cinema che viene*, Bompiani, Milano 2015.

2 Nella vasta bibliografia di riferimento, ci limitiamo a indicare quei lavori che, oltre a sostenere una posizione originale, contengono una sintesi del dibattito: Anne Friedberg, *The End of Cinema: Multimedia and Technological Change*, in Christine Gledhill e Linda Williams, a cura di, *Reinventing Film Studies*, Arnold, London 2000, pp. 438-52; Jon Lewis, a cura di, *The End of Cinema As We Know It: American Film in the Nineties*, New York University Press, New York-London 2001; Jay D. Bolter e Richard Grusin, *Remediation. Competizione e integrazione tra media vecchi e nuovi*, Guerini, Milano 2002; Lev Manovich, *Il linguaggio dei nuovi media*, Olivares, Milano 2002; Giovanni Boccia Artieri, *I media-mondo. Forme e linguaggi dell'esperienza contemporanea*, Meltemi, Roma 2004; Fausto Colombo, a cura di, *La digitalizzazione dei media*, Carocci, Roma 2007; Henry Jenkins, *Cultura convergente*, Apogeo, Milano 2007; Enrico Menduni, *I media digitali. Tecnologie, linguaggi, usi sociali*, Laterza, Roma-Bari 2007; David N. Rodowick, *Il cinema nell'era del virtuale*, Olivares, Milano 2008; Jacques Aumont, *Que reste-t-il du cinéma?*, Vrin, Paris 2012; André Gaudreault e Philippe Marion, *La fin du cinéma? Un média en crise à l'ère du numérique*, Armand Colin, Paris 2013; Casetti, *La galassia Lumière*, cit.

3 Inteso come punto d'arrivo temporaneo di un'evoluzione di genere segnata da classici processi di conservazione/aggiornamento/variazione interni a una rete testuale più o meno ordinata e riferiti a un territorio più meno circoscritto.

4 Per l'idea di medialità – intesa come il tipo e la qualità della relazione che i soggetti intrattengono con i media – si veda Mark B. N. Hansen, *New Media*, in William J.T. Mitchell e Mark B. N. Hansen, a cura di, *Terms for Media Studies*, University of Chicago Press, Chicago-London 2010, pp. 172-85.

5 Francesco Federici e Cosetta Gonzo Saba, a cura di, *Cinema and Art as Archive: Form, Medium, Memory*, Mimesis, Milano 2014.

6 Alice Cati, *Immagini della memoria. Teorie e pratiche del ricordo tra testimonianza, genealogia, documentari*, Mimesis, Milano 2013, p. 73.

7 Barbara Grespi, *Cinema e montaggio*, Carocci, Roma 2010, p. 7.

8 Cfr. John Markert, *Post-9/11 Cinema. Through a Lens Darkly*, The Scarecrow Press, Plymouth 2011. Markert si limita però a individuare in questioni di economia e immediatezza comunicativa questa prevalenza del documentario.

9 Per un ripensamento contemporaneo del panottico foucaultiano, si vedano, tra gli altri, Giorgio Agamben, *Che cos'è un dispositivo?*, Nottetempo, Roma 2006, e Byung-Chul Han, *Nello sciame. Visioni del digitale*, Nottetempo, Roma 2015.

10 Il *live tweet* è avvenuto il 1 maggio 2016, a cinque anni di distanza dagli eventi a cui si riferisce, e si può leggere all'indirizzo <https://twitter.com/cia>.

11 L'idea, sinteticamente sviluppata nei paragrafi successivi, di una prassi dell'immagine come principale strategia della loro realizzazione sociale (al di fuori di un più classico paradigma referenziale) nasce dalla rielaborazione di una serie di sollecitazioni provenienti soprattutto dall'antropologia dell'arte e dagli studi di cultura visuale; cfr. David Freedberg, *Il potere delle immagini. Il mondo delle figure: reazioni e emozioni del pubblico*, Einaudi, Torino 1993; William J.T. Mitchell, *What Do Pictures Want? The Lives and Loves of Images*, The University of Chicago Press, Chicago-London 2005; Id., *Pictorial Turn. Saggi di cultura visuale*, Duepunti, Palermo 2008; Alain Dierkens, Gil Bartheleyns e Thomas Golsenne, a cura di, *La performance des images*, Editions de l'Université de Bruxelles, Bruxelles 2010; Horst Bredekamp, *Immagini che ci guardano. Teoria dell'atto iconico*, Raffaello Cortina, Milano 2015.

12 Per il concetto di intermedialità (e per un'analisi, in questo senso, di *Redacted*) si rimanda a Pietro Montani, *L'immaginazione intermediale. Perlustrare, rifigurare, testimoniare il mondo visibile*, Laterza, Roma-Bari 2010.

13 A quelli citati, senza alcuna volontà esaustiva, si possono aggiungere *Occupation: Dreamland* (Ian Olds, Garrett Scott, 2005), l'autobiografico *Year at Danger* (Steve Metzger, 2007), *I'm an American Soldier* (John Laurence, 2007), *The Battle for Marjah* (Ben Anderson, 2010).

14 Una strada utile, in senso politico e morale, anche a disinnescare qualsiasi mitologia della guerra ma non, appunto, del soldato. Sul ruolo e il significato del *warrior* nella cultura statu-

nitense mi permetto di rimandare a Barbara Grespi, *Guerrieri al cinema. Scrittura della storia e funzione sociale*, in Patrizia Pinotti, a cura di, *Il guerriero immaginato*, "L'immagine riflessa", X, 2 (2001), pp. 363-410.

15 Cfr. Ruggero Eugeni, *La condizione postmediale*, La Scuola, Brescia 2015.

16 Cfr. Paul Ricoeur, *Percorsi del riconoscimento*, Raffaello Cortina, Milano 2015.

17 Cfr. Agamben, *Che cos'è un dispositivo?*, cit.

18 La bibliografia, al proposito, è ormai molto estesa; mi limito a segnalare: Raymond Bellour, *Fra le immagini. Fotografia, cinema, video*, Bruno Mondadori, Milano 2007; Philippe Gasparini, *Autofiction. Une aventure du langage*, Seuil, Paris 2008; *Autoritratto*, numero monografico di "Fata Morgana", 15 (2012); Federica Villa, a cura di, *Vite impersonali. Autoritrattistica e media-lità*, Pellegrini, Cosenza 2013; Federica Villa, a cura di, *Tracciati autobiografici tra cinema, arte e media*, "Bianco e Nero" (2015), pp. 582-83.

19 Accanto ai fondamentali José van Dijck, *Mediated Memories in the Digital Age*, Stanford University Press, Stanford 2007, e Bernard Stiegler, *Memory*, in Mitchell e Hansen, a cura di, *Terms for Media Studies*, cit., si vedano alcune riflessioni più recenti: Alice Cati, *Immagini della memoria*, cit.; Martino Feyles, *Ipomnesi. La memoria e l'archivio*, Rubettino, Soveria Mannelli 2013; Aleida Assmann, *Ricordare. Forme e mutamenti della memoria culturale*, Il Mulino, Bologna 2014; Patrizia Violi, *Paesaggi della memoria. Il trauma, lo spazio, la storia*, Bompiani, Milano 2014.

20 Alice Landsberg, *Prosthetic Memory: The Transformation of American Remembrance in the Age of Mass Culture*, Columbia University Press, New York 2004.

21 Ivi, p. 20.

22 La visione dall'alto, quintessenza dell'*ornamentale* di Kracauer e dell'*anestesia* di Jünger, è stata sempre considerata una forma percettiva astratta e derealizzante. Cfr. Teresa Castro, *La pensée cartographique des images. Cinéma et culture visuelle*, Aléa, Lyon 2011. Al momento le ricerche sul tema fioriscono, si veda ad esempio Denis Cosgrove, William L. Fox, *Photography and Flight*, Reaktion Books, London 2010, e Mark Dorrian, Frédéric Pousin, a cura di, *Seeing From Above: The Aerial View in Visual Culture*, Tauris, London-New York 2013.

23 Molto utili in questo senso le figure della scacchiera e del labirinto focalizzate da Giaime Alonge in *Cinema e guerra. Il film, la Grande Guerra e l'immaginario bellico del Novecento*, Utet, Torino 2001. Il binomio sguardo da vicino vs. sguardo da lontano si costituisce infatti già con la Prima guerra mondiale, ma nella contemporaneità mi pare preferibile parlare di interno vs. esterno: il pilota classico, pur isolato nella cabina del velivolo, apparteneva comunque a uno spazio di guerra, per quanto esteso; il telepilota è invece collocato al di fuori dello spazio di guerra. Su cinema contemporaneo e sguardo aereo confronta l'interessante saggio di Giorgio Avezzù, *La diserzione dello sguardo. Appunti sulla sorte dell'immagine aerea nel cinema contemporaneo*, "Annali Online Lettere", Ferrara, I-II (2011), pp. 262-95.

24 Il riferimento obbligato è a Paul Virilio, *Guerra e cinema. Logistica della percezione*, Lindau, Torino 1984.

25 La questione del *first person shot* come figura postmediale è trattata da Eugeni, *La condizione postmediale*, cit., pp. 50-60.

26 L'ideologia dello *storytelling* si afferma internazionalmente nel corso degli anni Novanta, cfr.: Christian Salmon, *Storytelling. La fabbrica delle storie*, Fazi, Firenze 2008.

27 Secondo Jean Baudrillard, il regime di visibilità imposto dal governo americano legittima a chiedersi se la guerra del Golfo sia stata veramente combattuta; cfr. *La Guerre du Golfe n'a pas eu lieu*, Galilée, Paris 1991.

28 Il documentario integrale è visibile al link <https://www.youtube.com/watch?v=aUMAYil0TPA> (consultato il 18 maggio 2016).

29 Il rapporto (da sempre molto intenso) fra i documenti visivi delle guerre e le forme assunte dal *war movie* meriterebbe di essere focalizzato, anche in senso diacronico, soprattutto in assenza di un lavoro sistematico sul tema. Ringraziamo Giaime Alonge per avere richiamato la nostra attenzione su questo aspetto.

30 *Three Kings* costituisce anche una particolare rielaborazione postmoderna dell'archetipo del guerriero. Cfr. Luca Malavasi, *Guerrieri al cinema*, cit.

31 Proseguo qui l'analisi dello sguardo aereo in Farocki iniziato in *Le immagini della fine*, in Eva

Banchelli e Rossana Bonadei, a cura di, *1945. Quando la guerra finisce*, "Dintorni", 2 (2007), pp. 201-18, e *Il cinema che ci riguarda. Godard, Farocki e le immagini di guerra*, in Vincenzo Buccheri, Emiliano Morreale, Luca Mosso e Alberto Pezzotta, a cura di, *Brancaleone. Il cinema e il suo doppio*, Agenzia X, Milano 2007, pp. 101-08. Su *War at Distance* cfr. anche la puntuale analisi contenuta in Massimiliano Coviello, *Testimoni di guerra. Cinema, memoria, archivio*, Edizioni Ca' Foscari, Venezia 2015, pp. 50-8. Fondamentale su Farocki il volume di Thomas Elsaesser, *Harun Farocki: Working on the Sightlines*, Amsterdam University Press, Amsterdam 2004.

32 William J.T. Mitchell, *Cloning Terror. La guerra delle immagini. Dall'11 settembre a oggi*, La Casa Usher, Firenze 2012.

33 Lorenzo Donghi sintetizza così l'idea mitchelliana di guerra delle immagini in *Scenari della guerra al terrore. Visualità bellica, testimonianza, autoritrattistica*, Bulzoni, Roma 2016.

34 Sul ruolo di *Zero Dark Thirty* come sutura nello strappo visivo rappresentato dall'11 settembre cfr. Luca Malavasi, *Fare la differenza: Zero Dark Thirty*, in Giulia Carluccio, a cura di, *America oggi. Cinema, media, narrazioni del nuovo secolo*, Kaplan, Torino 2014, pp. 66-77.

35 Sulle implicazioni visive e belliche del drone si veda l'importante Grégoire Chamayou, *Teoria del drone. Principi filosofici del diritto di uccidere*, DeriveApprodi, Roma 2013.